A VIAGEM DE KEMI

GUIA DO PROFESSOR

TEMA – SUBSTÂNCIAS PSICOTRÓPICAS

Produção

Realização

FNDE Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação

Ministério da Ciência e Tecnologia

Ministério da Educação

Coordenação Geral	Marta Tocchetto
Autoras	Emília Leitão Graciela Tocchetto Marta Tocchetto Nádia Schneider
Co-autores	Amanda Rocha Fernando de O. Vasconcelos Ivanise Jurach

SUMÁRIO

Apresentação 4
1. Estrutura do guia 6
2. Nível de ensino 6
3. Introdução 6
4. Objetivos 11
5. Pré-requisitos 11
6. Tempo previsto para a atividade 11
6.1 Na sala de aula 11
7. Preparação 12
7.1 Durante a atividade 12
8. Atividades complementares 14
9. Para saber mais 16
10. Manual de utilização de Jogos 17
10.1 Informações gerais 17
10.2 Jogo: Drogas: Inimigas fatais 19
10.3 Jogo: Drogas, labirinto sem saída 25

APRESENTAÇÃO

A palavra química vem do egípcio *kemi* e significa “terra negra”. Essa palavra também denomina a ciência que estuda a composição da terra, da atmosfera, dos mares, dos seres vivos, dos astros, enfim, estuda todas as transformações que ocorrem no universo. Pode-se dizer que a química está em tudo que nos rodeia. Ela está presente em diversos produtos usados em nosso dia-a-dia, no meio ambiente, nos minerais e em tantos outros lugares.

É impossível entendermos os fenômenos, as transformações, o manuseio e o descarte de diversos materiais, sem compreendermos essa ciência.

A série - **A VIAGEM DE KEMI -** foi criada para desmistificar o ensino da química no ensino médio. Para isso, criou-se uma personagem central, chamada Kemi, uma adolescente que tem o seu jeito de vestir, sentimentos, curiosidades e conflitos parecidos com os jovens de hoje. A descoberta do significado da palavra química foi a resposta para alguns questionamentos que a acompanhavam: o porquê do apelido Kemi e o gosto, inexplicável, por essa ciência. Ao compreender essa ligação, ela, então, propõe uma viagem pelo mundo fantástico da química, onde muitas descobertas são feitas de forma alegre, colorida e de fácil compreensão. Ela tem os seus colegas e os professores do ensino médio como companheiros desta viagem.

Essa viagem percorre trinta e quatro temas de química, subdivididos em até três conteúdos, totalizando cento e duas

mídias audiovisuais; cento e duas mídias de áudio e cento e dois jogos eletrônicos. Além das mídias, elaboramos trinta e quatro guias do professor, abrangendo, assim, os temas propostos. A construção dos guias com essa estrutura tem como objetivo reunir, em único documento, informações relativas a todas as mídias, facilitando o manuseio e a busca de orientações, por parte do professor. O guia oferece, ao professor, um melhor e maior aproveitamento do material desenvolvido. Está dividido em várias seções que contêm a introdução do assunto, os objetivos do tema, os requisitos de conhecimento para o uso adequado das mídias, bem como os materiais necessários para reprodução das mesmas. Apresentam, também, sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas para contextualizar o assunto. Disponibilizam, também, uma bibliografia atualizada e o manual de uso dos jogos eletrônicos que compõem o referido tema.

O desenvolvimento desse projeto contou com o comprometimento de uma equipe que deu o melhor de si para elaborar um material de qualidade, moderno e inovador. Nossa expectativa é que ele também se constitua em uma ferramenta metodológica transformadora para que, o professor e seus alunos, embarquem numa viagem fantástica pelo mundo da química, sem as resistências habituais à disciplina e aos seus conteúdos.

Profa. Dra. Marta Tocchetto
Coordenadora Geral
Universidade Federal de Santa Maria - RS
Contato
marta@tocchetto.com
www.marta.tocchetto.com

1. ESTRUTURA DO GUIA

O tema deste guia encontra-se subdividido em dois conteúdos principais, a partir dos quais foram desenvolvidas as mídias audiovisuais, áudios e jogos, cujos títulos encontram-se relacionados no quadro que segue.

SUBSTÂNCIAS PSICOTRÓPICAS		
CONTEÚDOS	Conceitos e tipos	Efeitos no organismo
MÍDIAS	**TÍTULOS**	
Audiovisuais	Substâncias psicotrópicas – Uma Droga!	A consequência das drogas!
Áudios	Uma balada vacilante	Drogas? Tchau!!
Jogos	Drogas: inimigas fatais	Drogas, Labirinto sem saída

2. NÍVEL DE ENSINO

Todas as séries: 1ª, 2ª e 3ª.

3. INTRODUÇÃO

Com as mídias audiovisuais: S*ubstâncias psicotrópicas – uma droga!* e *A consequência das drogas!* é possível desenvolver o tema: *substâncias psicotrópicas.* O tema também é desenvolvido nas mídias de áudio: *Uma balada vacilante* e *Drogas? Tchau!!* e, nos jogos: *Drogas: inimigas fatais* e *Drogas, Labirinto sem saída*. Esse conjunto de mídias introduz o conceito de drogas, os principais tipos de substâncias psicotrópicas e os problemas causados pela dependência química dessas substâncias. A medicina define droga como sendo qualquer substância que é capaz de modificar a função dos organismos vivos, resultando em mudanças fisiológicas ou de comportamento. A definição de psicotrópico vem do grego, *psico* que significa nosso psiquismo (o que sentimos, fazemos e pensamos, enfim o que cada um é) e o termo *tropico* que se relaciona com tropismo, que significa ter atração por. Então psicotrópico significa atração pelo psiquismo e, drogas psicotrópicas, são aquelas que atuam sobre o nosso cérebro, alterando de alguma maneira o nosso psiquismo. As alterações do nosso psiquismo dependem do tipo de droga psicotrópica que foi ingerida. Elas podem ser: a) drogas depressoras da atividade do sistema nervoso central, que atuam deprimindo o funcionamento do cérebro. Como exemplos desse tipo de droga temos: álcool, soníferos ou hipnóticos, ansiolíticos, opiáceos ou narcóticos e inalantes ou solventes; b) drogas estimulantes da atividade do sistema nervoso central, que atuam acelerando o funcionamento cerebral. São anorexígenos, cocaína, anfetaminas, cafeína, crack, nicotina e mescalina; c) drogas perturbadoras da atividade do sistema nervoso central, que agem modificando qualitativamente a atividade do cérebro, isso é, o cérebro funciona fora do normal, a pessoa fica com a mente perturbada. Como

exemplos podemos citar, o THC, psilocibina, lírio, LSD, êxtase e anticolinérgicos. É importante a gente saber um pouco mais sobre as substâncias psicotrópicas, porque isto é a química agindo no nosso organismo, muitas vezes fazendo o mal, viciando e levando as pessoas à morte. Algumas drogas, sintetizadas em laboratório ou extraídas da natureza, podem ter sua comercialização ou consumo proibidos por lei. Em alguns casos, são permitidas sob prescrição médica. Por isso, algumas são ilícitas e outras lícitas. É preciso diferenciar o uso nocivo de dependência de substâncias psicotrópicas. A Organização Mundial da Saúde define ***uso nocivo*** como um padrão de uso abusivo de uma substância que causa danos à saúde física ou mental. Já, a **dependência,** está associada a um padrão de consumo constante e descontrolado. Todas as substâncias psicoativas e psicotrópicas podem levar ao uso nocivo ou à dependência, que pode estar acompanhado por transtornos psiquiátricos, tais como depressão, ansiedade, sintomas psicóticos e transtornos de personalidade. Por isso, quando os sintomas de dependência são detectados, é sempre aconselhável o encaminhamento, da pessoa, para profissionais especializados. Muitos dependentes, porém, recusam qualquer tipo de ajuda. Nessa hora é importante buscar sensibilizá-los, conversando e estimulando-os a se interessarem pelas coisas positivas da vida. O suporte familiar e social é muito importante para a prevenção ao uso de drogas e para evitar que a situação chegue a níveis irreversíveis. Não são apenas a maconha e a cocaína que preocupam. Existem outros produtos químicos industrializados que são utilizados como drogas, como é o caso dos solventes ou inalantes (cola de sapateiro) e o éter, além dos medicamentos de uso controlado e o tabaco que causam dependência. Essa questão de consumo é tão

preocupante que algumas estatísticas apontam que mais da metade da população das Américas e da Europa já experimentou álcool alguma vez na vida e, cerca de um quarto são fumantes. O consumo de drogas ilícitas atinge 4,2% da população mundial e a maconha é a droga mais consumida. O uso dessas substâncias é um problema grave de saúde pública. O tabaco é uma das principais causa de mortes nos Estados Unidos. Muitas doenças estão relacionadas ao consumo de cigarro: cânceres, problemas cardiovasculares, pulmonares, dentre outras e, ele também é responsável pelo nascimento de crianças com baixo peso. A fumaça do cigarro possibilita a ingestão de mais de três mil substâncias diferentes, dentre as quais, cádmio, monóxido de carbono e dioxinas que são altamente tóxicas e prejudiciais à saúde. Pelo fato do tabaco e o álcool serem consideradas drogas lícitas, eles podem ser consumidos e comprados livremente. O consumo de álcool está diretamente relacionado à ocorrência de cirrose hepática, transtornos mentais, síndrome alcoólica fetal, cânceres e doenças cardiovasculares. A dependência química tem como fatores de risco, aspectos biológicos, psicológicos e sociais. Dentre os aspectos biológicos temos a predisposição genética, capacidade do cérebro de tolerar a presença constante de uma substância, capacidade do corpo em metabolizar a substância, natureza farmacológica da substância, tais como potencial de toxicidade e de dependência, ambas influenciadas pela via de administração escolhida. Já os psicológicos são: distúrbios de desenvolvimento, morbidades psiquiátricas: ansiedade, depressão, déficit de atenção, hiperatividade, transtornos de personalidade problemas e alterações de comportamento, baixa capacidade de superação e limitadas habilidades

sociais, expectativa positiva quanto aos efeitos das substâncias de abuso. Os fatores sociais são: estrutura familiar: violência doméstica, abandono, carências básicas, exclusão e violência social, baixa escolaridade, oportunidades e opções de lazer precárias, pressão do grupo para o consumo e ambiente permissivo ou estimulador para o consumo dessas substâncias. O álcool ingerido é absorvido rapidamente pelo organismo. E, no cérebro, começa atuando como ansiolítico, isso é, baixando a ansiedade. O aumento da dose, porém, leva à depressão, causando sonolência, sedação, falta de coordenação motora e relaxamento muscular. O álcool tem ação tóxica direta sobre diversos órgãos. Pode não viciar nas primeiras vezes, mas vai causar danos à saúde. Imaginem alguém dirigindo após ter ingerido álcool? Vejam o risco que ele representa para si e para os demais. A expectativa de vida de um indivíduo que fuma é 25% menor que a de um não fumante. Entre as doenças relacionadas ao hábito de fumar, todas são causas de morte: doenças cardiovasculares, câncer, doenças respiratórias. A maconha também causa vários danos ao organismo. Já no início do século passado, seu uso foi considerado um problema social, sendo banida legalmente na década de 30. Alguns países começaram a relacionar o abuso de uso da maconha à degeneração psíquica, ao crime e à marginalização do indivíduo. A ***Cannabis sativa*** contém aproximadamente 400 substâncias químicas, entre as quais destacam-se, pelo menos, 60 alcalóides conhecidos como os **canabinóides** que levam o indivíduo à dependência. É muito importante conhecer melhor os riscos do consumo de drogas, e para isso foram desenvolvidos, além das mídias audiovisuais, as mídias de áudio e os jogos educativos que tratam do mesmo tema.

4. OBJETIVOS

- Conceituar substâncias psicotrópicas;

- Identificar os tipos de substâncias psicotrópicas;

- Mostrar os danos causados pela dependência química;

- Orientar e alertar os alunos a respeito dos perigos do consumo de drogas;

- Mostrar a deterioração pessoal e social causada pelo uso de drogas.

5. PRÉ-REQUISITOS

O desenvolvimento do tema: substâncias psicotrópicas não exigem conhecimentos prévios, pois as mídias introduzem o assunto a respeito dos riscos do consumo de drogas.

6. TEMPO PREVISTO PARA A ATIVIDADE

4 horas/aula.

6.1 NA SALA DE AULA

O professor pode dividir a abordagem do tema em duas aulas, de dois períodos cada, com duas atividades diferentes. Sugere-se a utilização das mídias audiovisuais: S*ubstâncias*

psicotrópicas – uma droga! e *A consequência das drogas!* preferencialmente nessa ordem, para desenvolver o tema: *substâncias psicotrópicas.* Esse tema, além das mídias audiovisuais, conta, ainda, com dois áudios e dois jogos educacionais que podem ser usados para complementar e exercitar o assunto abordado.

Como os conteúdos de áudio e jogos são complementares e/ou introdutórios do assunto a ser discutido, eles podem ser acompanhados por explicações mais detalhadas, dadas pelo professor.

7. PREPARAÇÃO

O professor deve providenciar um aparelho de DVD e uma televisão para a reprodução da mídia e microcomputador para utilização dos jogos educativos. Se preferir, os recursos de áudio podem ser reproduzidos em um aparelho que reproduza mp3.

7.1 DURANTE A ATIVIDADE

Atividade 1 – para introduzir o assunto sobre s*ubstâncias psicotrópicas* o professor pode iniciar uma discussão com os alunos. Deixar que eles contem casos de pessoas que estiveram ou estão envolvidas com drogas, seja ela lícita ou não. Com isso fazer com que eles mesmos relatem os malefícios do uso descontrolado dessas substâncias. Logo após as discussões, utilizar a mídia audiovisual: s*ubstâncias psicotrópicas – uma droga!* para ilustrar o assunto. O professor pode complementar as suas explicações utilizando

as outras mídias, áudio e jogo educativo, que tratam do mesmo conteúdo: *conceito e tipos.*

Atividade 2 – em outro momento, utilizando a mídia audiovisual: *A consequência das drogas!* dar sequência ao tema. Após a visualização desta mídia, os alunos poderão ir para o laboratório de informática e pesquisar, na Internet, um pouco mais sobre os efeitos das substâncias psicotrópicas no ser humano. Depois, ele pode complementar as suas explicações utilizando o conjunto das demais mídias que tratam do conteúdo: *efeitos no organismo,* que é formado pela mídia audiovisual, o áudio: *drogas? Tchau!!* e o jogo educativo*: drogas, labirinto sem saída* .

Atividade 3 – o professor pode fazer uso dos jogos educacionais: *Drogas, Labirinto sem saída* e *Drogas: inimigas fatais* para desenvolver uma atividade específica, cujo objetivo é exercitar os conteúdos desenvolvidos em aula e nas demais mídias. Os jogos têm como proposta auxiliar o professor, proporcionando que as informações sejam reforçadas e exercitadas de forma divertida e lúdica. Os jogos são ferramentas importantes para o desenvolvimento do tema porque usam uma linguagem muito próxima a do adolescente, que é a eletrônica. Além disso, consistem numa forma interessante para conscientizar os alunos que o uso de drogas leva somente à destruição. O professor pode concluir essa atividade convidando um profissional da área de saúde para apresentar alguns casos e reforçar a mensagem passada pelo conjunto de mídias que tratam do tema: *substâncias psicotrópicas*.

8. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividade 1 – desenvolver, com os alunos, um manual com orientações e procedimentos para evitar a dependência de drogas. Desenvolver uma campanha na escola, orientando os alunos, a direção e os pais sobre os problemas que o uso de drogas traz para a família e toda a sociedade.

Atividade 2 – juntamente com os outros professores da escola, confeccionar cartazes com gravuras mostrando a degradação dos usuários de drogas, para serem fixados na escola, para que, de certa maneira choquem, visualmente, as pessoas que os virem.

Atividade 3 – o professor pode escolher um filme que trate sobre drogas e passar para os alunos. Sugerimos o filme *Cristiane F. – 13 anos, drogada e prostituída.* Com o professor de literatura, podem trabalhar o livro com o mesmo título e, depois, fazer uma mesa redonda para discutir o filme e o tema. O desenvolvimento de atividade dessa natureza, que traz imagens chocantes e fortes, é sensibilizar os adolescentes, no sentido de alertá-los que o caminho das drogas é destrutivo e na maioria das vezes sem volta.

Atividade 4 – mas, não são somente casos de destruição da vida que devem ser mostradas para sensibilizar os alunos sobre os riscos com o uso de drogas. Os exemplos positivos podem também causar os mesmos efeitos de alerta e escolhas positivas, pois ao conhecerem pessoas e experiências distantes das drogas poderão ver que o sucesso, a felicidade, a realização pessoal e profissional não combinam com as drogas. Sugere-se, assim, organizar um

programa denominado “Caminhos que não se cruzam: realização e drogas”. Esse programa constará de palestras a serem ministradas por pessoas que são exemplos positivos de realização pessoal e/ou profissional e que não precisaram usar drogas para construir esse caminho. As pessoas podem ser da própria comunidade escolar. Pessoas que desenvolvem um trabalho importante seja na área técnica, esportiva, artística, educacional e tantas outras, que o professor pode escolher. O convite às pessoas próximas e, não necessariamente, famosas tem como objetivo demonstrar o sentido de proximidade e, que realização pessoal não significa ser uma personalidade de projeção nacional ou internacional. Os convidados podem ser ex-alunos da escola, pais, avós e outros familiares, pessoas da comunidade e, se houver oportunidade e interesse, convidar pessoas famosas, como um esportista, um artistas e outros. Mostrar o lado positivo da realização das pessoas sem necessidade do uso das drogas é tão forte quanto mostrar o lado negativo da destruição pelo seu uso.

Atividade 5 – nessa fase da adolescência é comum as meninas esteriotiparem seus corpos idealizando ser uma manequim famosa e os meninos, aquele garotão sarado e musculoso que causa inveja aos demais e que é o pretendente mais desejado da cidade. Muitas vezes para conseguirem isso, usam medicamentos e hormônios, cuja consequência pode ser a morte. Considera-se que aproveitar a oportunidade dada pelo tema e discutir essas questões, com os alunos, é muito importante, tanto no lado químico e biológico como no sentido da aceitação de cada um ele é, e que esses objetivos podem ser alcançados de forma saudável, com uma alimentação balanceada e equilibrada, em conjunto com atividades físicas.

Atividade 6 – o professor pode convidar alguns profissionais da área da saúde e da área de comunicação para realizar uma mesa redonda com os alunos a fim de esclarecer dúvidas. A informação correta e de qualidade é fundamental para uma prevenção efetiva. Como introdução da atividade pode ser usada as mídias de áudio, a fim de situar os participantes na problemática a ser tratada.

Sugerimos, também, a utilização dos recursos de áudio e os jogos para fazer a revisão e a fixação do assunto abordado. O professor, conhecendo esses recursos, saberá qual o momento apropriado para utilizá-los.

9. PARA SABER MAIS

Bouer, Jairo**. Alcool, cigarro E drogas – adolescentes.** São Paulo: Editora Panda Books**.** Ed.1/2005, 80 p**.**

Gikovate, Flavio**. Drogas - opção de perdedor.** São Paulo: Editora Moderna Ed.2/2004, 96 p.

Gonzalez, Isadora de Melo e Silva, José Luis P. B. **Projeto de ensino do tema drogas no ensino da química orgânica**. Disponível em: http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0512-1.pdf

Marcondes, Bell. **Estou viva - Não uso mais drogas - O inferno de Bell**. São Paulo: Editora Semente. Ed 1/2006, 366 p.

Martins, Andréia B.; Maria, Luis C. de Santa e Aguiar, Mônica R. M. P. de. **As drogas no ensino de química**. Disponível em: http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc18/A04.PDF

Mattos, Helcio Fernandes (Org.). **Dependência química na adolescência.** Rio de Janeiro: Companhia de Freud Editora. Ed. 1/2004, 293 p.

Mota, Leonardo de Araújo e. **Dependência química - Problema biológico, psicológico ou social?** Col. questões Fundamentais**.** São Paulo: Editora Paulus. Ed. 1/ 2007, v. 12, 76 p.

Souza, Celso Lopes de. **A última tragada.** São Paulo: Editora Harbra. Ed. 1/ 2005, 96 p.

Zacharias, Darlea**. Drogas - O árduo caminho - Da volta coragem para mudar!** São Paulo**:** Editora Brasport. Ed 1/2009, 224 p.

10. MANUAL DE UTILIZAÇÃO DOS JOGOS

10.1 INFORMAÇÕES GERAIS

Para abrir os jogos do projeto "**A VIAGEM DE KEMI**", você deve proceder da seguinte maneira:

a) Instalação do Plugin do Adobe (Macromedia) Flash Player

- Faça o download do Adobe Flash Player no link: http://get.adobe.com/br/flashplayer/;

- Feche todos os navegadores de internet (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera, etc.) e instale o arquivo baixado (install_flash_player.exe);

b) Abrir o arquivo swf

- Faça o download do arquivo e salve-o em alguma pasta do computador;

▪ Depois disso, acesse a pasta onde você salvou esse arquivo e selecione-o;

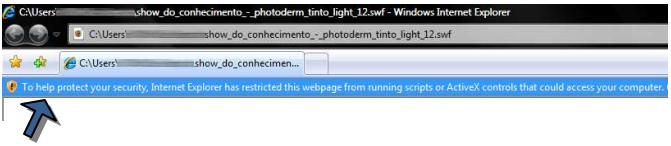
▪ Após tê-lo selecionado, clique com o botão direito do mouse sobre o arquivo e procure a opção "**Abrir com**".

▪ Selecione o navegador de internet que você utiliza (recomenda-se o Internet Explorer).

▪ Caso não apareça opção de navegador, selecione "**Escolher programa padrão**". Procure e selecione o Internet Explorer;

▪ Após todo esse processo, o jogo deve abrir com o navegador escolhido;

▪ Usuários do Internet Explorer devem cuidar a seguinte mensagem (indicada pela flecha) enviada pelo navegador quando o jogo é aberto:


C:\Users\ show_do_conhecimento_-_photoderm_tinto_light_12.swf - Windows Internet Explorer
C:\Users\ show_do_conhecimento_-_photoderm_tinto_light_12.swf
C:\Users\ show_do_conhecimen...
To help protect your security, Internet Explorer has restricted this webpage from running scripts or ActiveX controls that could access your computer.

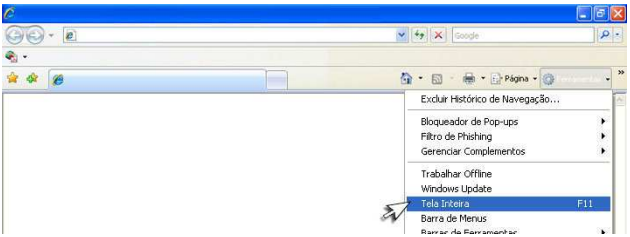
▪ Clique nessa mensagem e selecione a opção "**Allow blocked content**";

▪ Aparece uma nova mensagem perguntando se você tem certeza que deseja abri-lo. Clique em "**Yes**" ou "**Sim**" e o jogo será aberto.

c) Tela inteira

▪ **Para visualizar o jogo em Tela Inteira**, a fim de proporcionar maior acessibilidade visual, pressione a tecla F11 ou clique no botão "Ferramentas" ou "Exibir" do seu

navegador e selecione a opção “Tela Inteira”, conforme a figura abaixo:



Para voltar à **exibição normal**, proceda da mesma maneira.

10.2 JOGO: INIMIGAS FATAIS

a) Modelo

O jogo apresenta três fases diferentes, cada uma com quatro perguntas, das quais você o jogador deve acertar no mínimo três respostas para passar à fase seguinte. Há inimigos pelo caminho, representando as drogas (cocaína, ecstasy, maconha e cogumelo), não deixe que eles o encostem, pois senão, perde uma vida.

b) Procedimento de jogadas

Para compreender os comandos de jogada que você precisa utilizar, abaixo seguem todas as informações necessárias de como esse jogo funciona.

c) Introdução

O presente jogo inicia com uma introdução padrão do tema e o conteúdo das atividades tratadas. Para avançar o

jogo, basta clicar na tela conforme a indicação no canto superior direito.

A segunda tela mostra o título do jogo. Para iniciá-lo, basta clicar em **Avançar**. Caso você queira visualizar as permissões de uso do jogo, clique sobre a imagem no canto inferior esquerdo. Desse modo, você terá acesso ao selo CC (Creative Commons), onde estão listadas as permissões de uso do jogo.

Depois de clicar sobre a tela para prosseguir, aparece a Amanda introduzindo as tarefas que você deve desempenhar.

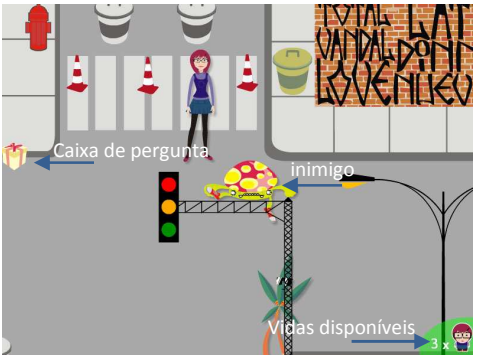
Utilize o botão **Avançar** para passar diálogos ou telas dentro do jogo ou rever algum ponto específico. Ao clicar nesse botão, visualize a tela de instruções dos comandos das jogadas.

Instruções
O jogo é dividido em 3 fases diferentes.
Você deve caminhar pelo ambiente do jogo para procurar e abrir as perguntas que estão dentro das caixinhas de presente.
Em cada um dos ambientes devem aparecer alguns inimigos, representados por: seringa (cocaína), ecstasy, cogumelo e uma folha de maconha. Fuja deles!
Você inicia o jogo com 3 vidas. A cada resposta errada, você perde uma vida. Se você for pego por um inimigo você também perde vidas!
Utilize o direcional para controlar Amanda.
Para passar de fase você precisa acertar no mínimo 3 questões, do total de 4.
Iniciar

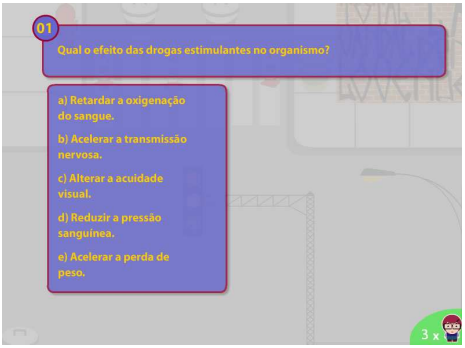
Ao clicar em **Iniciar**, você passa à primeira tela do jogo.

d) O Jogo

A tarefa que você deve desempenhar é conduzir Amanda pelo cenário, procurando pelas caixinhas de presente, as quais contêm perguntas para responder.

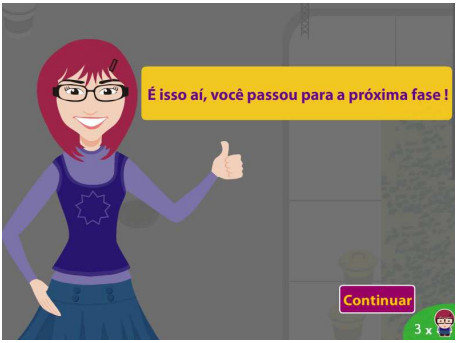


No momento em que passar sobre elas são abertas as perguntas.

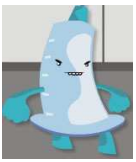

01
Qual o efeito das drogas estimulantes no organismo?
a) Retardar a oxigenação do sangue.
b) Acelerar a transmissão nervosa.
c) Alterar a acuidade visual.
d) Reduzir a pressão sanguínea.
e) Acelerar a perda de peso.
3 x

Selecione a alternativa que julgar correta e confirme-a. Em seguida, você recebe a informação se acertou ou errou a resposta. Se encostar o inimigo, perde uma vida. Você tem 3 vidas disponíveis.

São feitas quatro perguntas em cada uma das fases, das quais você deve acertar no mínimo três respostas para passar de fase. No momento em que passar de fase, aparece uma tela com esta informação.



A diferença entre cada uma das fases é o número de inimigos que aumenta. Eles são representados por: folha de maconha, ecstasy, cocaína (seringa) e cogumelo alucinógeno.



e) Final do Jogo

Caso você perca todas as vidas que dispõe, o jogo termina. Aparece uma tela com esta informação e, para continuar, você deve reiniciá-lo.

Que pena! O jogo terminou! Você precisa se alertar em relação às drogas! Assista ao episódio de vídeo: "Substâncias Psicotrópicas – Uma Droga!" E tente novamente.
Reiniciar
0 x

Na mensagem final é recomendando que estude mais, assista o episódio de vídeo correspondente, estimulando a integração entre as mídias da série **A VIAGEM DE KEMI**. Depois jogue novamente.

Ao final do jogo, tendo respondido corretamente sete perguntas ou mais e desviado os inimigos, aparece Amanda feliz, em um parque bem alegre e colorido. A mensagem final, nesse caso, parabeniza-o pelo bom conhecimento e também pelo bom desempenho de jogadas.

Parabéns! Você demonstrou que sabe o assunto e ainda passou por todas as fases!
Reiniciar
Para jogar novamente
Créditos
Créditos

Clique no botão **Créditos** se quiser informações sobre a equipe desenvolvedora e as instituições responsáveis pela

produção e realização do projeto. Clique no botão **Reiniciar** se quiser jogar novamente.

10.3 JOGO: DROGAS, LABIRINTO SEM SAÍDA

a) Modelo

O jogo é do tipo come-come. O jogador deve conduzir a Kemi a devorar todas as peças do bem do labirinto (livros, bolas, frutas e perguntas) e combater os inimigos, as drogas (cogumelo, ecstasy, maconha e cocaína). Algumas peças contêm perguntas que o jogador deve responder para passar à fase seguinte e vencer o jogo, que é dividido em três fases.

b) Procedimento de jogadas

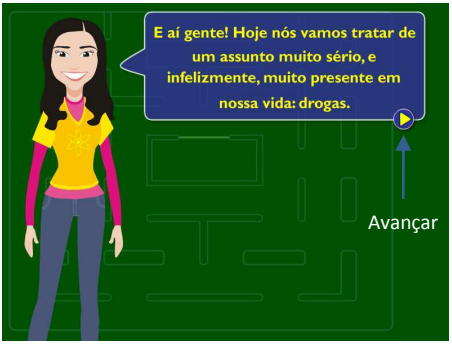
Para compreender os comandos de jogada que você precisa utilizar, abaixo seguem todas as informações necessárias sobre o funcionamento desse jogo.

c) Introdução

O presente jogo inicia com uma introdução padrão do tema e conteúdo das atividades tratadas. Para avançar o jogo, basta clicar no local da tela conforme a indicação no canto superior direito.

A segunda tela mostra o título do jogo. Para iniciá-lo, basta clicar em **Avançar**. Caso você queira visualizar as permissões de uso do jogo, clique sobre a imagem no canto inferior esquerdo. Desse modo, você terá acesso ao selo CC (Creative Commons), onde estão listadas as permissões de uso do jogo.

Utilize o botão **Avançar** para passar diálogos ou telas dentro do jogo ou rever algum ponto específico. Sempre que for permitido voltar ou avançar há um botão com tal indicação, caso contrário, você não pode navegar livremente pelo jogo.



Desse modo, visualize as informações, para ir à tela das instruções, a qual demonstra os comandos de jogadas que você pode utilizar.

INSTRUÇÕES
• O jogo se divide em 3 fases.
• Você deve pegar todos os itens (livros, bolas, maçãs e perguntas) que estiverem no labirinto.
• Fuja dos inimigos (ecstasy, maconha, cigarro e cocaína)! Se pegarem você, é uma vida a menos!
• Depois de acertar uma resposta, os inimigos ficam vulneráveis por vinte segundos. Aproveite para derrotá-los!
• Você tem que responder corretamente pelo menos três das quatro perguntas para passar de fase.
INIMIGOS:
ITENS:
P
Iniciar

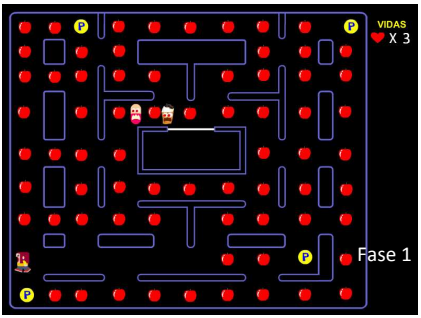
Depois das instruções, você clica em **Iniciar** para abrir a tela do jogo.

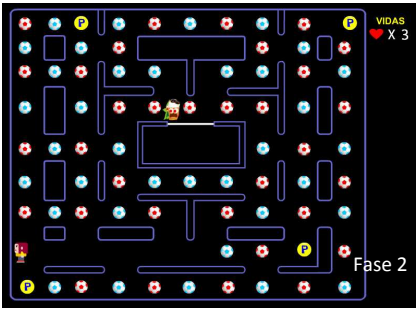
d) O Jogo

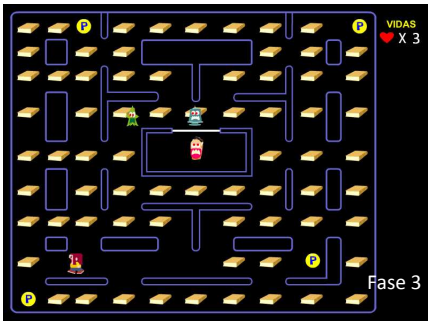
A tarefa que você deve desempenhar é conduzir a Kemi pelo labirinto, devorando todos os itens que representam o bem (livro, fruta, bola e pergunta) e encontram-se no labirinto. Para abrir perguntas, passe pelos pontos que

contêm a letra P. Selecione a alternativa que julgar correta e confirme-a. Se acertar, os inimigos que representam as drogas (maconha, cocaína ecstasy e cogumelo) ficam vulneráveis por alguns segundos, assim, você pode desativá-los temporariamente, basta apenas encostar-se a eles. Se errar, Kemi fica lenta por algum tempo.

Você só pode errar uma resposta para cada fase. O número de inimigos aumenta na segunda e terceira fases. Se encostá-los, perde uma vida. A diferença entre as fases são os itens que você deve eliminar e o número de inimigos.





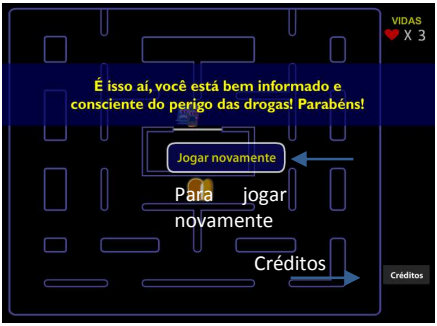


e) Final do Jogo

Se você perder as três vidas disponíveis, o jogo termina e você deve reiniciá-lo desde o começo. Nesse caso, você recebe a recomendação para assistir ao vídeo correspondente, estimulando a integração entre as mídias da série **A VIAGEM DE KEMI** para então, jogar novamente.

VIDAS
X 3
Você precisa estudar mais!
Assista ao episódio de vídeo "A consequência das Drogas" e tente jogar novamente.
Fique ligado! Drogas são um labirinto sem saída!
Jogar novamente
Créditos

Depois de passar por todas as fases e responder corretamente sete ou mais perguntas, ao final do jogo, aparece uma mensagem agradecendo-o pelo bom desempenho.



Clique no botão **Créditos** se quiser informações sobre a equipe desenvolvedora e as instituições responsáveis pela produção e realização do projeto. Clique no botão **Reiniciar** se quiser jogar novamente.